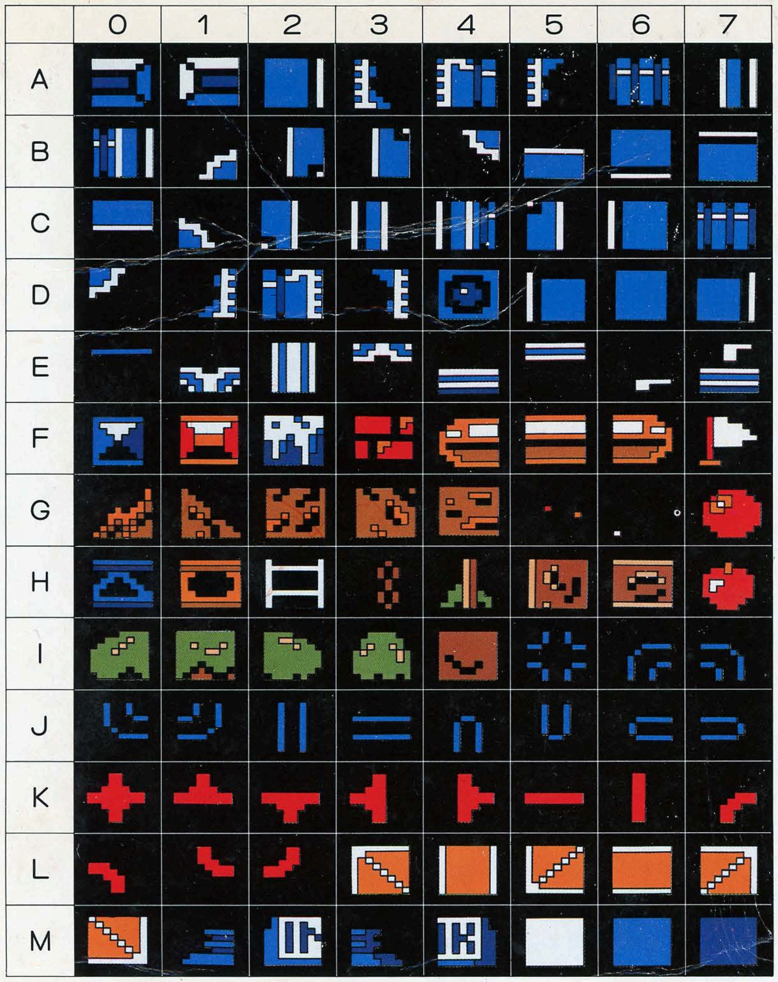
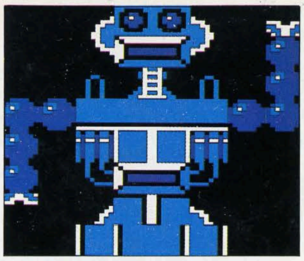
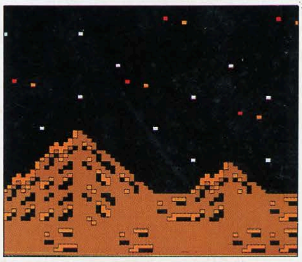
キャラクタテーブルB



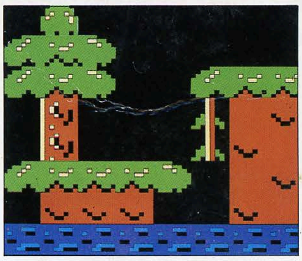
「BG GRAPHIC」のキャラクタを利用して、いろいろな絵が描けます。右図はその例です。なお、これらは64×64ドットで表わしたものであり、画面全体ではありません。



ロボット



山と星



木と島

キャラクタテーブルBに記載しているキャラクタは、「BG GRAPHIC」のSELECTモードで表示されるキャラクタグループを表わしています。8個のキャラクタグループを変えるには、CLR HOMEキー、または、SHIFTキーを押しながらCLR HOMEキーを押します。

カラーチャート

カラーチャートは、CGSET文で指定される色の組み合わせを表わしています。この配色を参考にして、キャラクタの色を指定してください。

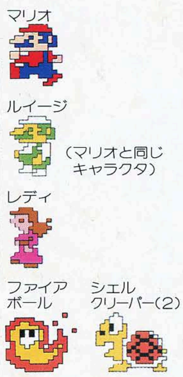
スプライト用

CGSETで指定されるパレットコード

DEF SPRITE、DEF MOVE命令で指定される配色番号。

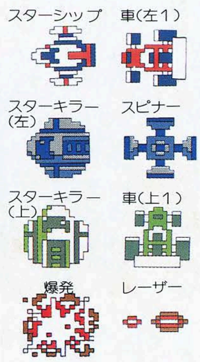
パレットコード0

配色番号			
0	54 / 36	22 / 16	2 / 02
1	39 / 27	48 / 30	25 / 19
2	53 / 35	37 / 25	23 / 17
3	48 / 30	39 / 27	22 / 16



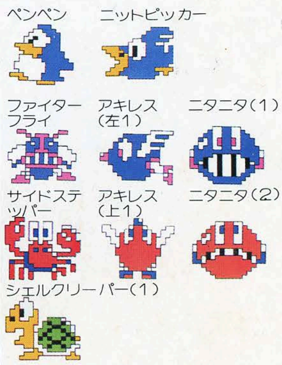
パレットコード1

配色番号			
0	48 / 30	22 / 16	1 / 01
1	16 / 10	0 / 00	1 / 01
2	48 / 30	41 / 29	9 / 09
3	48 / 30	22 / 16	7 / 07



パレットコード2

配色番号			
0	48 / 30	38 / 26	18 / 12
1	48 / 30	21 / 15	18 / 12
2	48 / 30	18 / 12	22 / 16
3	48 / 30	38 / 26	25 / 19



バックグラウンド用

CGSETで指定されるパレットコード

パレットコード0

配色番号			
0	44 / 2C	21 / 15	7 / 07
1	39 / 27	33 / 21	18 / 12
2	41 / 29	54 / 36	23 / 17
3	48 / 30	38 / 26	7 / 07

パレットコード1

配色番号			
0	48 / 30	33 / 21	2 / 02
1	48 / 30	39 / 27	24 / 18
2	48 / 30	39 / 27	22 / 16
3	41 / 29	54 / 36	23 / 17

BG GRAPHICで表示される配色番号

COLOR命令で指定される配色番号。

各配色の下に表記してある数字(カラーコード)は、10進数(上段)、16進数(下段)の2種類です。PALET文でアニメキャラクタや背景の絵柄の色を変える場合、これらのカラーコードと対応させて色を指定変更してください。

※テレビにより、印刷の色と多少異なって表示される場合があります。

キャラクタマップ

キャラクタテーブルA



これらのキャラクタは、主にアニメキャラクタとして使用します。
各キャラクタの四隅に表記している数字は、DEF SPRITE文のCHR$（n）で使用する10進数です。

任天堂株式会社

本　　社　〒605 京都市東山区福稲上高松町６０番地　TEL（075）541−6111番（代表）
東京支店　〒101 東京都千代田区神田須田町１丁目22　TEL（03）254−1781番（代表）
大阪支店　〒542 大阪市南区長堀橋筋１丁目３２　TEL（06）271−5514番（代表）
名古屋営業所　〒451 名古屋市西区幅下2丁目１８番９号　TEL（052）571−2506番（代表）
札幌営業所　〒060 札幌市中央区北九条西18丁目２番地　TEL（011）621−0513番（代表）
岡山営業所　〒700 岡山市奉還町４丁目４番１１号　TEL（0862）52−1821番（代表）